



3451 - ED. 43 - CR\$ 4,90/5,00

AÇÃO GAMES

IMAGENS DO ARCADE SUPER SF2

MEGA
DETONE, ARRASE,
FIGHT!

SF II

ESPECIAL
CHAMPION EDITION

GRÁTIS

EXCLUSIVOS
CARDS
ANIMADOS
DE STREET
FIGHTER 2

SNES
• GOOF TROOP (PATETA)
• MARIO & WARIO • SONIC WINGS
• PLOK • DEATH BRADE

GRÁTIS
SUPER TESOURO
contigo!

23	44	56	76	89	32	11	20	55
23	44	56	76	89	32	11	20	55

DEPT. HQD. NSSI

Prá debulhar os games e tomar o seu videogame o máximo, o canal é a linha **SUPER PRO**. Design super ergonômico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO:

Compatível

com Super Nintendo*

é o modelo que além dos

6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.



SUPER PRO 2: Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.



SUPER PRO 3: Compatível com os videogames Phantom System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.



DEBULHADOR DE GAMES



Chips do Brasil

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.

Vendas no Atacad: tel: 264.0644



START

MEGA

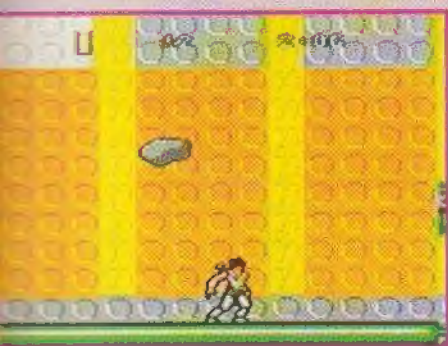
STREET FIGHTER 2 SPECIAL CHAMPION EDITION



Pancadaria em grande estilo. Oito páginas com os melhores golpes, seqüências mortais e o final de cada lutador. Animal!

SUPER NES GOOF TROOP (PATETA)

A Capcom mistura RPG com ação e faz um game de tirar o fôlego



MASTER STRIDER 2

Uma ótima versão para o clássico de Mega com bons gráficos e desafio da hora

SHOTS SUPER STREET FIGHTER 2

As imagens do arcade que está sacudindo os japoneses



**NOSSO
SELO PARA
OS GAMES
MUITO ESPECIAIS**

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



MEGA DRIVE

Street Fighter 2	
Special Champion Edition	8
B.O.B.	16
Bart's Nightmare	18
Dicas	19

SUPER NES

Pateta: Goof Troop	22
Plok	24
Death Brade	25
Mario & Wario	26
Sonic Wings	27
Dicas	27

MASTER SYSTEM

Strider 2	28
Shadow of the Beast	30

NINTENDO

Mighty Final Fight	32
--------------------	----

PC

Strike Commander	34
------------------	----

ARCADES

Virtuality	36
------------	----



Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SOS Respostas para as suas dúvidas	4
CARTAS Seu espaço para opinar	4
SHOTS O que rola no mundo dos games	6
ACÇÃO GAMES CLUBE Os classificados do leitor	37
PRÓXIMA EDIÇÃO Um look na Ação Games nº 46	38



ALIEN 3 (Mega)

Não consigo fazer o truque de seleção de fases de jeito nenhum. Vocês podem me explicar melhor?
CAIO AUGUSTO P. OLIVEIRA
 São Paulo, SP

Não apenas vamos explicar de novo como pedir desculpas por um erro referente a esta dica, publicada na edição 40. Na tela de opções (e não na de apresentação), faça a sequência C, ↑, →, ↓, ←, A, → e ↓ com o controle 2. Um som estranho indicará que o truque entrou. Inicie o jogo normalmente e dê Start para pausar. Então, com o controle 1, faça os comandos C, A e B. A tela mudará de cor, indicando que algo diferente está acontecendo. Saltando a pausa você vai pular de nível.

OLYMPIC GOLD (Master)

Não consigo uma boa pontuação nas provas de arco e flecha. Qual é a manha para esta modalidade?
ADRIANA B. NOGUEIRA
 Niterói, RJ

É realmente meio complicadinho, mas você chega lá. Primeiro, vá à tela de seleção de força, apertando qualquer botão do joystick. Depois, aperte 1 e 2 para acessar a tela de pontaria e regule-a com o Directional. Agora, para atirar a flecha, aperte qualquer botão. Você conseguirá uma boa pontuação quando tiver encontrado a força e a direção adequadas. Mas para isso é preciso um pouco de treino. Procure atirar suas seis flechas em menos de um minuto, pois isso também conta.

BATMAN RETURNS (SNES)

De que jeito posso detonar o Pinguim na quarta fase deste jogo?
MÁRCIO F. DE ARAÚJO
 Santa Maria, RS

Desvie dos ataques do Pinguim e, entre um e outro, use bat-rangues e bombas para acertá-lo. O lance é sacar o ritmo dele e saber quando atacar, com muita paciência.

DRAGON STRIKE (Nintendo)

Éta joguinho difícil! Vocês não podem descolar uma manha que facilite um pouco a minha vida?
JOSÉ AUGUSTO MOREIRA
 Santos, SP

Infelizmente, não existe uma dica milagrosa para seleção de fases, invencibilidade ou coisa parecida. Mas se você quiser dar uma espiada no nível 12, use a password FKHMML. Ela também lhe dá um dragão de bronze, que é o mais indicado para esta missão. De resto, o lance é ficar de olhos bem abertos para não levar tiros e fazer o reconhecimento da área palmo a palmo.

STREETS OF RAGE 2 (Mega)

Afinal, onde está o trampolim que vocês disseram que o Max precisa usar para pular em cima do inimigo? Esta informação foi publicada na edição 29 e depois no Especial Só Dicas.
WAGNER DANTAS
 São Paulo, SP

A palavra trampolim foi usada em sentido figurado, Wagner. Nossa intenção foi dizer que é preciso usar qualquer coisa que possa funcionar como um trampolim para que o Max atinja maior altura. O que poderia ser? Os barris que existem no cenário, por exemplo. Em vez de chegar detonando os barris, salte para cima deles e de lá é possível atingir a cabeça do adversário com os referidos golpes. Já aprendemos nossa lição e da próxima vez seremos mais claros. Promessa.

SÓ DICAS

Se você quer macetes, truques e passwords, vá correndo às bancas e compre nosso especial **SÓ DICAS**. São dicas quantíssimas para 196 jogos de Mega, SNES, Master, NES. Não perca!

CARTAS



SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

MASTER

O Master System teria capacidade para processar mais de 4 Mega de memória num cartucho? E o efeito zoom, pode ser feito por ele?
RAFAEL Y. CORREIA
 Rio de Janeiro, RJ

Os videogames vivem surpreendendo a gente, Rafael. Veja o caso do Street Fighter 2: a versão para Super NES tem 20 Mega, e a de Mega Drive tem 24 Mega. E a gente pensando que 16 Mega já fossem demais para eles... O limite de capacidade destes videogames, assim como o do Master, é uma incógnita para nós. Somente o fabricante tem uma noção exata disso. Quanto ao zoom, em jogos de Master, acreditamos que não seja possível, pois trata-se de um efeito que desloca muitos sprites (pontos que se movem) ao mesmo tempo.

DESAPONTADO

Quero manifestar meu profundo desapontamento com a matéria sobre a feira CES de Chicago, onde a Sega aparece com muitas novidades e a Nintendo com quase nenhuma. Eu, que sou fã da Nintendo, achei a matéria um verdadeiro massacre.

WALBERTO VIANA SILVA
 Recife, PE

A matéria sobre a feira, publicada na edição 38, é um retrato fiel das novidades mostradas por Sega e Nintendo na época, Walberto. Não inventamos as lançamentos da Sega e tampouco omitimos novidades da Nintendo. O que você precisa ver é que, na luta entre as duas empresas para dominar o mercado, existem momentos em que uma está mais em evidência do que a outra. Se discriminássemos a Nintendo, não teríamos

publicado o anúncio da empresa de que ela está desenvolvendo um supervideogame de 64 bits, (edição 43), nem daríamos capa para os excelentes jogos que saem para o Super NES. Reflita um pouco sobre isso.

ERRO

Vocês cometeram um grande erro na edição 42, dizendo que o game Samurai Shodown era o primeiro a ter duas lutadoras. Acontece que World Heroes 2 e Ranma 1/2 2 também têm mais de uma mulher que luta. O que vocês me dizem disso?
LEONARDO M. UHLONANN
 Niterói, RJ

Dizemos OK, Leonardo, você está certo. E é bom os leitores nos escreverem apontando falhas, para corrigirmos e aperfeiçoarmos a revista. Agora, pra gente, não tem essa de erro grande ou

erro pequeno: todos eles são graves e nós nos esforçamos para não publicar nenhum. Deveríamos ter dito que Samurai Shodown era um dos primeiros jogos de luta em Arcade a ter duas mulheres. Aliás, foi o segundo. Mas World Heroes 2 pintou só dois meses antes (ed. nº 36, junho). Ranma 1/2 2 é de luta, mas não é Arcade. Sinceramente, você acha isso um "grande erro"?

NEO GEO

Quanto custa um Neo Geo Ouro no Brasil? Que cartucho vem com o aparelho?
EMERSON MILHA
 Guarapuava, PR

O Neo Geo Ouro está custando o equivalente a 750 dólares no Brasil e vem com um cartucho World Heroes 2, além de dois joysticks.

Participe da promoção que conquistou o mundo.

**GANHE DURANTE 21 SEMANAS
MILHARES DE PRÊMIOS.**

Este modelo de cartão é igual ao que você está recebendo nesta edição e é a chave para participar e ganhar milhares de prêmios na promoção **SUPERTESOURO CONTIGO!** Por isso, guarde-o bem. Ele continuará valendo todas as semanas, até março de 94.



**SUCESSO
INTERNACIONAL**

**SUPERPRÊMIOS
NO VALOR EQUIVALENTE A MAIS
DE US\$ 550 MIL***

Nunca escreva ou faça marcas no seu cartão. Ele vale por toda a promoção (21 semanas) e deve ser bem conservado. Deixe suas anotações para as páginas da revista *Contigo!*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

EXEMPLO DO PAINEL PREMIADO SEMANAL:

Para concorrer, compare os números do seu cartão com os do Painel Premiado Semanal, que estará na revista *Contigo!* toda semana. Se o seu cartão tiver 5 números que coincidem com 5 símbolos iguais do Painel Premiado Semanal, você ganha o prêmio correspondente ao símbolo (conforme está indicado na tabela abaixo).

Por exemplo: se o cartão acima fosse o seu, você teria ganhado um automóvel Mazda zerinho. Os números 01, 12, 26, 35 e 47, que estão no cartão, coincidem com as 5 casas do Painel Premiado Semanal, que indicam o automóvel Mazda.

MAZDA	MAZDA	MAZDA	MAZDA	MAZDA	AUTOMÓVEL MAZDA 0 KM
COUGAR	COUGAR	COUGAR	COUGAR	COUGAR	EQUIPAMENTO DE SOM
ARNO	ARNO	ARNO	ARNO	ARNO	MÁQUINA DE LAVAR
DYNACOM	DYNACOM	DYNACOM	DYNACOM	DYNACOM	VIDEO GAME
PLAYBOY	PLAYBOY	PLAYBOY	PLAYBOY	PLAYBOY	MICROCOMPUTADOR

EXEMPLO DA TABELA DE PRÊMIOS SEMANAIS:

Numa tabela como esta, você fica sabendo quais são os prêmios da semana. A cada semana, mudam o Painel e os prêmios.

**E MAIS, MUITO MAIS NO PAINEL
ACUMULADOR!**

As explicações estão toda semana na revista *Contigo!*

Participe desde o início.

**COMEÇA NA
EDIÇÃO 945**

(Com data de capa de 26/10)

REVISTA
contigo!

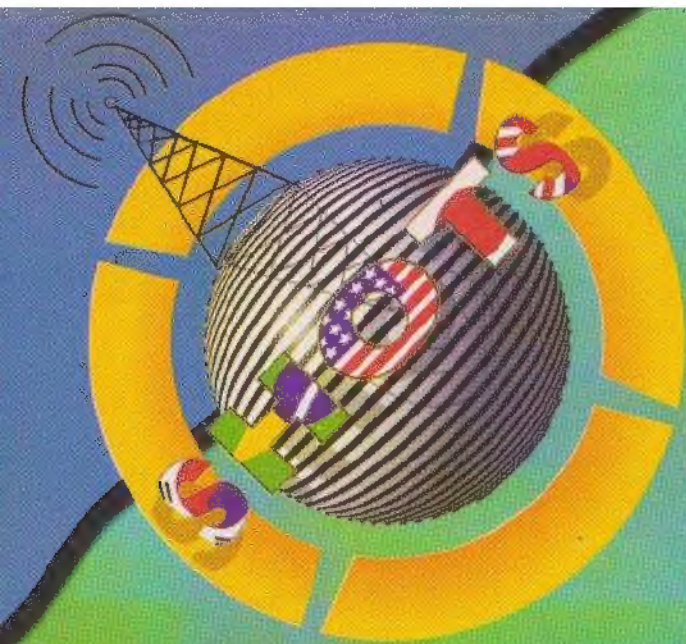
NAS BANCAS

Para quem ainda não recebeu o cartão. Escreva para Caixa Postal 66.209 - CEP 05389-970 - São Paulo - SP. Não se esqueça de juntar à sua carta um envelope selado para que o cartão possa ser remetido até você. Mais informações poderão ser obtidas pelos telefones que serão divulgados semanalmente na revista *Contigo!*

APOIO



*Valor referência ao Dólar Comercial de 03/09/93.



NOVOS ACESSÓRIOS DA KONAMI

Especialmente no Japão, a softwarehouse Konami dedica-se também a bolar acessórios chocantes para videogames. Uma de suas últimas novidades é o joystick sem fio Hiperbeam, para os videogames de 8 e 16 bits da Nintendo. O maior charme do novo acessório é o receptor do sinal infravermelho, que tem a forma de uma anteninha parabólica. Já quem tem um Gameboy vai curtir o Hyperboy, uma espécie de gabinete para colocar o videogame dentro. Com o acessório, o Gameboy fica parecido com uma mini-máquina de arcade, ganhando um controle direcional tipo alavanca e uma tela uma vez e meia maior que a original.



Hyperbeam usa um receptor em forma de parabólica



O Hyperboy deixa o Gameboy com cara de miniarcade

ACESSÓRIO MELHORA IMAGEM DO MEGA DRIVE

Para quem não se contenta com menos do que a perfeição, a fabricante japonesa Santa criou um curioso acessório capaz de aprimorar a definição gráfica das imagens do Mega Drive. Mas calma: o acessório não acrescenta novas cores ou cria efeitos tridimensionais. Ele apenas "depura" as imagens, deixando-as mais refinadas. A Santa está comercializando, no Japão, dois modelos da Unidade Terminal S Mega: um para o Mega Drive 1 e outro para o Mega Drive 2.



FIQUE DE OLHO NESTES GAMES

SUPERNES

Dicas de bons jogos para Super Famicom/SNES que estão saindo no Japão em outubro e novembro.

SUZUKA 8 HOURS - Simulador de corrida de motos que virou febre nos arcades. Saiu no Japão agora em outubro. A própria Namco desenvolveu o cartucho, que reproduz fielmente os desafios das pistas do game: chuva, noite, curvas fechadas e muita velocidade. Pode ser jogado em dupla, e neste caso, a pista fica dividida ao meio.



ACTRAISER 2 - Continuação de Actraiser, um dos primeiros games desenvolvidos para o Super Famicom. Em vez do jeito RPG-Action da primeira versão, Actraiser 2 é agora pura ação. As forças do mal unem-se novamente para dominar os seres humanos. Um Deus do bem enfrenta a parada, munido de um par de asas, escudo e espada. Em novembro, pela Enix.



DESERT FIGHTER - Game de estratégia militar. Segue a linha de Desert Strike, da Electronic Arts, mas parece ser bem mais complexo. Imagine que até aspectos econômicos e políticos dos países são levados em conta. O jogador escolhe entre dois tipos de avião: o caça F-15 Strike Eagle, ágil e ideal para missões de combate aéreo; e o A-10 Thunderbolt 2, indicado para missões de bombardeio. Sai em novembro pela Seta.

MEGA

Estes são alguns dos lançamentos previstos para outubro e novembro que vale a pena conferir.

ALLADIN - Está saindo neste mês de outubro, nos States. Feito pela Sega, o game está simplesmente impecável: cenários tão bonitos quanto os do desenho, dificuldade moderada e muita ação. A movimentação do personagem principal é nota 10. Um game das mil e uma noites com 24 Mega!!!



ROBOCOP VS. TERMINATOR - Game de ação da Virgin, com lançamento programado para outubro ou novembro. Controlando Robocop e várias opções em armas, o jogador enfrenta terminators e uma renca de engenhocas mecânicas criadas pelo Skynet. Com 16 Mega, o game tem várias fases e cenários legais.



MIG 29 - Simulador de voo do famoso caça soviético Mig 29. Utiliza gráficos poligonais e tem várias missões. O game tenta ainda reproduzir o comportamento real do avião na decolagem, voo e aterrissagem. Da Tengen, 8 Mega, lançamento em outubro no Japão.



E COM
VOCÊS...

SUPER STREET FIGHTER 2

Está pintando neste mês de outubro a mais nova versão do melhor game de pancadaria de todos os tempos. É o *Super Street Fighter 2 - The New Challengers*, estreando inicialmente em arcade. O game foi planejado para encerrar a saga de grande sucesso de *Street Fighter 2*. Ou seja: seria a última versão. Tomara que a Capcom mude de idéia... Não se sabe ainda se haverá uma versão do novo jogo para Mega e Super NES, mas podemos ter esperanças. Por enquanto, vamos ficando com as imagens e detalhes do arcade.

NOVOS GOLPES E LUTADORES

Quatro novos personagens juntam-se à galera de *Street Fighter*, trazendo novas técnicas de combate e cenários. Os 12 outros personagens aparecem com novos golpes, cenários ligeiramente modificados e um novo guarda-roupa (são oito opções de cores). O movimento de magia da Chun-Li, por exemplo, ficou mais "assanhado". Ryu ganhou uma magia vermelha que queima o adversário (inspirada na bola vermelha que saía acidentalmente na máquina). O Dragon Punch do Ken também queima. Balrog ganhou uma cabeçada para defender-se de inimigos que pulam. Vega aparece com um novo tipo de ataque com garra, e por aí vai.

Quando esta matéria foi feita, a máquina estava com 80% do trabalho de programação concluído. Algumas características que citamos podem mudar. E há coisas que podem ser incluídas, como um modo Tournament Battle, que estava em estudos no Japão.

MÁQUINAS INTERLIGADAS

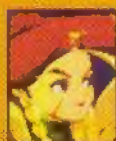
Foram feitos testes em que, quatro máquinas eram interligadas, permitindo a participação de até oito jogadores num torneio. À medida que os jogadores enfrentavam-se, o sistema ia fazendo um ranking dos melhores até chegar ao grande campeão.

Uma coisa é certa: vai ser um grande barato jogar *Super Street Fighter 2*. Já podemos ver as filas se formarem atrás dos primeiros arcades que chegarem ao Brasil, o que deve estar acontecendo até o final do ano.

Fei Long, uma das novidades, parece até um Bruce Lee cover

Que beleza! Nada menos do que 16 lutadores para escolher

OS QUATRO NOVOS DE SF2



CAMMY
Inglesa, com 19 anos, é uma agente especial que luta de montão com as pernas e é extremamente rápida. É bonita, mas cruel.



DEE JAY
Jamaicano de 27 anos, combina kickboxing com dança e muita ginga. Além disso, tem uma magia parecida com o Sonic Boom.



THUNDER HAWK
34 anos, é um índio que vive no México e tem uma técnica de luta inspirada nos movimentos do falcão.



FEI LONG
24 anos, nasceu em Hong Kong e é um expert em artes marciais. É metido a valente e possui um chute parecido com o Dragon Punch.



Os personagens antigos ganharam novos movimentos, como a cabeçada de Balrog



Os novos cenários deixaram o visual do arcade ainda melhor. Aqui, T. Hawk luta em seu país, o México



Pode se beliscar à vontade: você não está viajando. Depois de meses de enrolação, a Capcom lançou o clássico dos clássicos para Mega. Sério, cara! STREET FIGHTER para o seu console. O game é um detono e, junto com Mortal Kombat, vai render pancadaria de primeira até o ano que vem. Respire fundo e treine os dedos: SF2 é animal!!!

Se aquele vizinho pentelho dizia que o seu Mega não tinha a manha de detonar no Street, pode encher o saco dele. O game é um arraso. Também, pudera! É o primeiro carlucho de 24 Mega para um console de 16 bits.

Os gráficos são pra lá de animais, com detalhes diferentes dos da versão de Super NES. A resposta é rápida e os golpes são demais. O controle também é à pampa. Só o som ficou devendo. As vozes digitalizadas são fraquinhas, sem potência. Mas sem drama: dá pra se acostumar depois de um tempinho.



STREET FIGHTER II

SPECIAL CHAMPION EDITION

COMPARE AS VERSÕES



Tela do Ryu no SNES...



...e no Mega. O detalhe da lua é demais. Um desbunde

NOVIDADES DA VERSÃO ESPECIAL: SELEÇÃO DE GOLPES E 10 VELOCIDADES

Deu pra sacar o nome completo do game? Street Fighter 2 - Special Champion Edition. O jogo é quase idêntico à versão Turbo, lançada em junho para SNES. Ou seja: dá pra jogar no modo Champion Edition e no modo Hyper (mais rápido e com alguns golpes a mais). O "Special" fica por conta das novidades do cartucho.

Se no Street Turbo de SNES você

precisa de um código para jogar com dez velocidades, aqui o lance é direto. Basta escolher a velocidade do modo Hyper e detonar. O mesmo rola com os golpes especiais. No game de SNES, para lutar sem este ou aquele golpe, você precisa de um código especial. No game de Mega, é só acionar ou desligar os golpes escolhidos. Moleza! Mas isso só rola no Versus Mode, OK?



COM OU SEM MAGIA

No Versus Mode, dá pra escolher os golpes que cada um pode usar. Faça as regras do jogo!



Quem não conhece esta abertura? É como o arcade SF2 começa. Em casa, só com o cartucho de Mega...

STREET FIGHTER 2: SPECIAL CHAMPION EDITION / Capcom

1 ou 2 jogadores
24 Mega

ARCADE SOM DESAFIO DIVERSÃO

NO JOYSTICK DE 3 BOTÕES, APORTE START PARA MUDAR DE SOCO PARA CHUTE. TODOS OS COMANDOS COM DIRECIONAL FORAM DADOS COM SEU LUTADOR À ESQUERDA. QUANDO ESTIVER LUTANDO DO LADO DIREITO DA TELA, INVERTA OS COMANDOS

COMANDOS

O joystick é configurável. Para ninguém ficar louco, bolamos uma convenção. Assim, cada um joga com a configuração que bem entender. E detona na boa.

Soco	Qualquer soco. A intensidade do golpe varia com a força do soco	↓ ↘ →	Sem vírgula: de uma vez só, deslizando
SFR	Soco fraco		
SM	Soco médio		
SFO	Soco forte	←, ←	Com vírgula: um de cada vez
Chute	Qualquer chute. A intensidade do golpe varia com a força do chute		
CFR	Chute fraco		
CM	Chute médio	↑ + B	Os dois ao mesmo tempo
CFO	Chute forte		
		2s	Segure por dois segundos

GROUP BATTLE

A maior novidade deste Special Champion Edition é o Group Battle Mode. Nele, cada jogador forma uma "equipe", escolhendo de um a seis lutadores. Daí, os dois times se enfrentam. No Match Play, você é obrigado a lutar com o mesmo número de guerreiros que seu adversário. E as lutas rolam no estilo dois a dois. Tipo Ryu vs Ken, Chun-Li vs Guile e assim por diante. Ganha quem der o maior número de vitórias.

E no Elimination, dá pra optar por um número diferente de lutadores. Exemplo: um time de três enfrentando uma equipe de seis. O esquema é o

manjado "quem ganha fica". Exemplo se o Ryu ganha do Ken, ele fica na tela para lutar com o Guile. E por isso que se chama Elimination: quem perde é eliminado. Elementar, meu caro Watson.

PANCADARIA COLETIVA

Group Battle é o maior barato.

Escolha seus lutadores e mande pau



Escolha seus lutadores para você detonar. Dá pra se divertir até o dedão inchar...

DEDO NO START

A Capcom produziu o SF2 de Mega pensando no novo controle de seis botões da Sega. Mas se você ainda não descolou o novo joystick, não se desespere. Dá pra jogar com o bom e velho joystick de três botões que veio junto com o seu Mega. Só fica um pouco mais difícil. Afinal, são só três botões, todos de ataque: fraco, médio e forte. Para mudar de chute para soco, ou vice-versa, só apertando Start. Bem chatinho...

Street Fighter 2: Special Champion Edition é um marco técnico: os 24 Mega de memória levam o seu Mega Drive ao limite. Um game nota 10, com louvor. Com o novo joystick de seis botões da Sega, até parece o arcade. Mesmo com o joystick de três botões dá pra encerrar numa boa. É só ficar esperto na hora de apertar Start. Galera, acabou o aluguel da moçada de SNES. SF 2 para Mega é uma realidade. E que realidade legal! O que você está esperando? Corra até a locadora mais próxima e... FIGHT! FIGHT! FIGHT!

GAME OVER PRA NOVELA

SF 2 é "o" game de pancadaria. Mas os caras da Capcom e da Sega não precisavam ter feito novela mexicana em cima do lançamento do cartucho. Há meses não se fala em outra coisa.

Primeiro, rolou um papo de que o game sairia em abril. Logo em seguida, chegou um fax aqui na redação informando que o game seria lançado no começo de junho, durante a CES de Chicago. Nada feito.

Falamos com a moçada da Capcom e da Sega em Chicago. Eles não abriram o jogo. Só disseram que o game estava sendo

aperfeiçoado e que sairia até setembro. Santa enrolação. A gente já estava cansado de ver fotos e vídeos de SF 2. Quando a paciência já tinha ido pro brejo, o telefone tocou. Era dos States. "Oi, aqui é fulana de tal, da Capcom. SF 2 vai sair na próxima semana". A redação parou. UFA! A novela foi longa e chata. Mas valeu a pena esperar...

RYU

1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH

ELIMINATION

1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH

KEN
CHUN LI
ZANGIEF
DHALSIM
SAGAT
M. BISON



CHUN-LI



Pulo com SFO, SFO parado e lightning kick



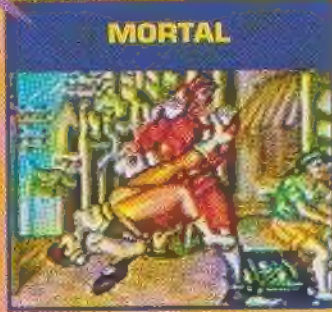
**FIREBALL
Magia**

← ↓ ↘ → + Soco. Só no Hyper



LIGHTNING KICK

Chute rapidinho



MORTAL

Perto do cara, CM

A ÚNICA MULHER DO GAME. ELA É RÁPIDA E USA SUAS BELAS PERNAS COMO NINGUÉM. CHINESA, CHUN-LI GANHOU MAGIA NO MODO HYPER. SEU SPINNING BIRD KICK É ANIMAL. O LIGHTNING KICK DETONA!!!



**WHIRLWIND KICK
ou Spinning Bird Kick**

↓ 2s, ↑ + Chute (no alto). Só no Hyper



JOELHADA

Perto do cara, aperte CFO



GUILE

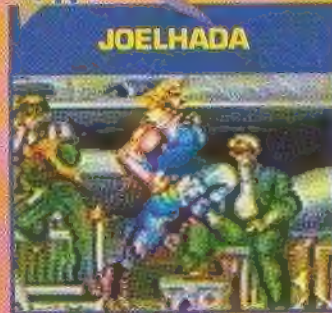


Jogue magia e vá para cima com SFR, dê um SFO no chão e já fique preparado para soltar outra magia. Por fim, dê um SFO na cara



SONIC BOOM

← 2s, → + Soco



JOELHADA

← + CM



PEGADA NO AR

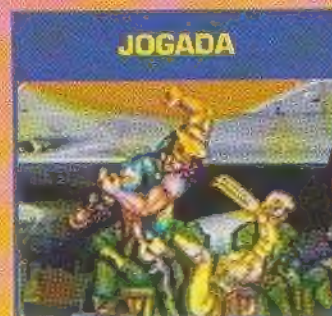
Pule e agarre com CM ou CFO

EQUILIBRADO, O AMERICANO GUILE DETONA COM SEU FACÃO. PERTO DO INIMIGO, ELE ACERTA DUAS VEZES. PEGAR O ADVERSÁRIO NO AR E JOGAR NO CHÃO É MASSA. E UMA ENTERRADA QUEBRA A ESPINHA.



**FLASH KICK
Facão**

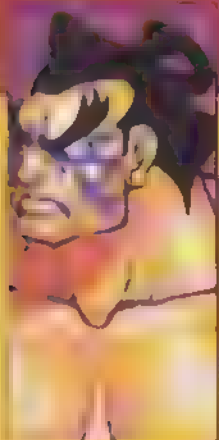
↓ 2s, ↑ + Chute



JOGADA

Pule e pegue com SM ou SFO

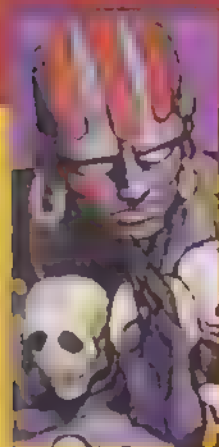




E. HONDA



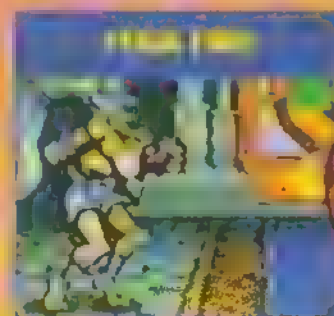
↓ 2s, ↑ + Chute. Só no Hyper



DHALSIM



← ↓ ↘ + 3 botões de chute (ou de soco). Só no Hyper ↑ para pular, ↓ + CF0



→ ↓ ↘ + 3 botões de soco (ou de chute). Só no Hyper ↓ ↘ → + Soco

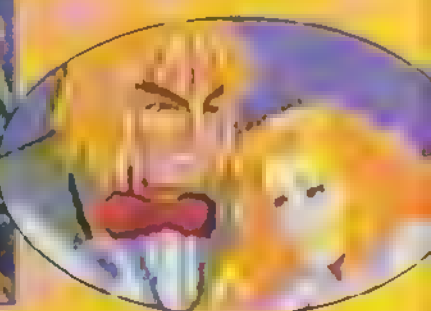
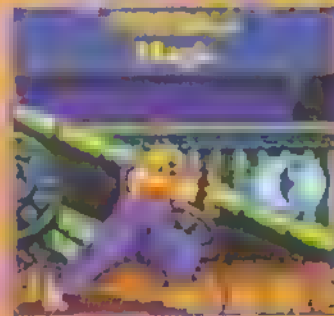
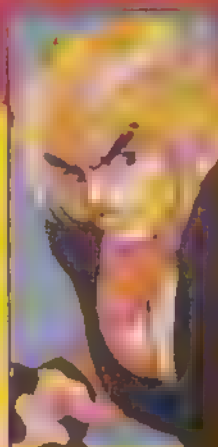
RYU

[illegible]

[Faint handwritten notes at the bottom of the page]

... ..

КЭМ

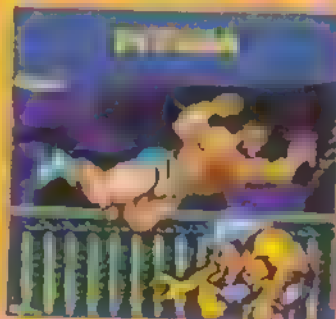
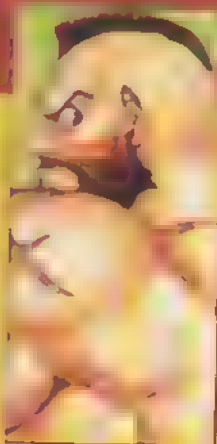


$\mathcal{A} = \{A_1, \dots, A_n\}$
 $\mathcal{B} = \{B_1, \dots, B_m\}$
 $\mathcal{C} = \{C_1, \dots, C_k\}$
 $\mathcal{D} = \{D_1, \dots, D_l\}$
 $\mathcal{E} = \{E_1, \dots, E_p\}$
 $\mathcal{F} = \{F_1, \dots, F_q\}$
 $\mathcal{G} = \{G_1, \dots, G_r\}$
 $\mathcal{H} = \{H_1, \dots, H_s\}$
 $\mathcal{I} = \{I_1, \dots, I_t\}$
 $\mathcal{J} = \{J_1, \dots, J_u\}$
 $\mathcal{K} = \{K_1, \dots, K_v\}$
 $\mathcal{L} = \{L_1, \dots, L_w\}$
 $\mathcal{M} = \{M_1, \dots, M_x\}$
 $\mathcal{N} = \{N_1, \dots, N_y\}$
 $\mathcal{O} = \{O_1, \dots, O_z\}$
 $\mathcal{P} = \{P_1, \dots, P_{\infty}\}$

→ ↓ ↘ + Soeo. O comando é idêntico ao de Ryu, mas tem maior alcance

Pule e ↓ ↘ ↙ + **Chute** **Só no** Perto do adversário, → + **CM** ou **Hyper** **CFO**

ZANGIEF

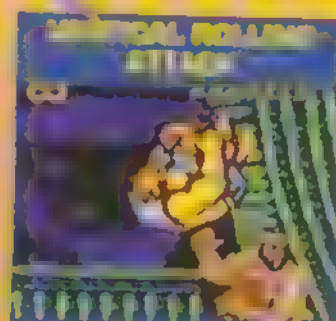


Aprete dois botões de uma
simultaneamente

Aberte dois botões de chute ao mesmo tempo. Só no Hyper



BLANKA



$\rho_{\text{eff}}, \eta, \text{ и } \text{div} \mathbf{v} \rightarrow 0, \quad \mathbf{v} \rightarrow \mathbf{v}_0$

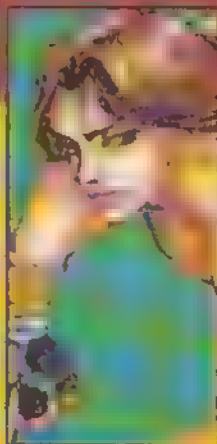
↑ ↓ • ↘

↓ 2s ↑ • Cn 1p 5d n Hyper



Aperte o botão de soco várias vezes e em seguida

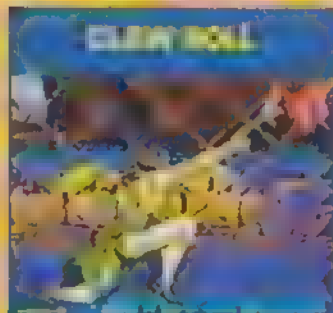
Perto do adversário, $\rightarrow +SM$



VEGA



É um SFD e termine com um Claw Roll



← + S



← + S



← + S

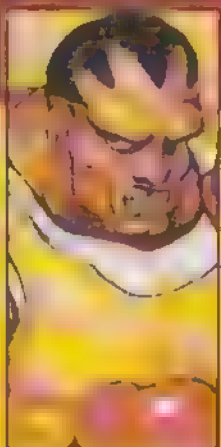
INTERVALO
M...
S...
F...
H...
A...
C...
S...
V...
R...
S...
U...



Bem perto aperte ← + S



Não... aperte os... des...



BALROG



É um SFD e termine com um Claw Roll



← + S

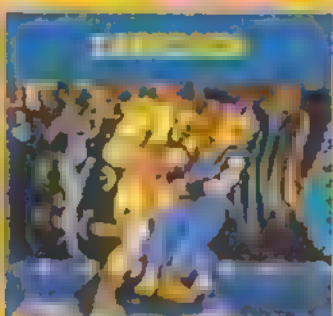


← + S



← + S

INTERVALO
M...
S...
F...
H...
A...
C...
S...
V...
R...
S...
U...

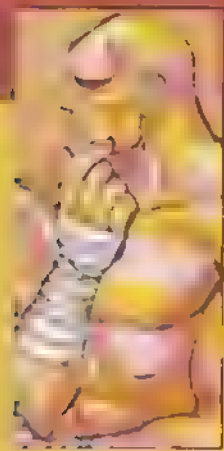


Bem perto aperte ← + S



Não... aperte os... des...





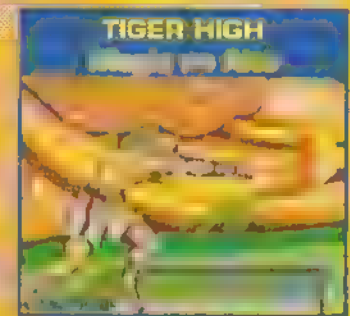
SAGAT



→ + ↓ + ↓



↓ → ↗ + Chute



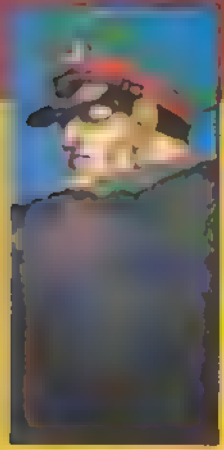
↓ ↘ → + Soco



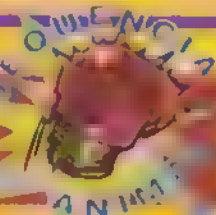
+ ↘ → + Soco



Perto do adversário, → + SFO



M. BISON



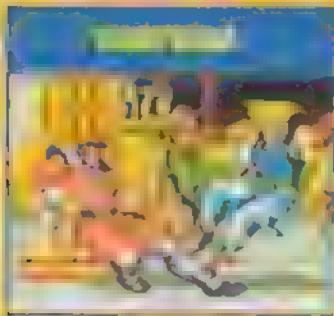
→ + ↓ + ↓



↓ → ↗ + Chute



↓ ↘ → + Soco





B.O.B. é um andróide melancólico, que vive perdido. Seu problema é que ele está de olho numa gata e precisa fazer alguma coisa para conquistá-la. Um dia, depois de muito trampo, consegue descolar o carro do velho e sai pra dar um rolê. Mas B.O.B. delirou demais. Saiu por aí voando e arrebentou o carro do paião. E mais: foi parar num planeta muito louco. E agora? O lance é conseguir sair deste mundo gosmento cheio de figuras pentelhas. Só depois é que você poderá voltar pra casa e, de quebra, tentar conquistar a tal garota. Mas melhor você ir voando. Seu pai já está bufando e as garotas, você sabe, não gostam de ficar esperando.



Game bocejo

B.O.B. é longo pacas. As fases são enormes. O game é legal, mas cansa e dá vontade de bocejar. Mas tem passwords. Dá pra jogar e anotá-las. Se cansar, você pode parar e ouvir um som ou ler alguma coisa. Depois é só voltar e detonar de novo. Zerar este game dá um trampinho maneiro. Além de longas, as fases são bem diferentes umas das outras. Você guia um carrão invocado (tipo nave), usa itens espertos e tem seis armas para debulhar.

O visual é um barato, com gráficos criativos e variados que dão um show. O som é fraco, mas não faz feio e o desafio compensa. Como veio da Electronic Arts, a gente esperava um pouquinho mais. Mesmo assim, vale a pena. Afinal, não é sempre que a gente vê um robô apaixonado ser esmagado por blocos de concreto.

Energia

Dê um tempo na frente destas portas. Coloque para cima e complete a sua energia.



Chefe

O primeiro atira pela boca e por um canhão louco. Acerte-o na cabeça. O esquema é quase o mesmo para todos os chefes do game: use tiro triplo ou míssil teleguiado.



COMANDOS

A - Item B - Arma C - Pulo

ARMAS E ITENS



Armas no lado esquerdo e itens no direito. Veja parti que servem no texto abaixo (em ordem, de cima para baixo). Pause e aperte A para itens e B para armas.

ARMAS

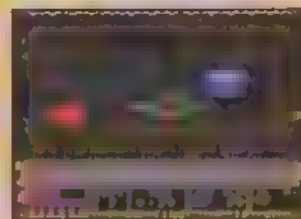
TIRO SIMPLES	Rápido, mas fraco
TIRO TRIPLO	Três vezes melhor
FOGO	Forte e de curto
MISSIL	Com radar
TELEGUIADO	Com radar
RAIO	De longe, se não
ESCUDO	Ante...

ITENS

LÂMPADA	Você fica invisível e invencível
CAPACETE	Mantém você seguro
GUARDA-CHUVA	Para as descidas
TRAMPOLIM	Para subir
HELICÓPTERO	Voa em qualquer direção
BOMBA	Explosão na te...



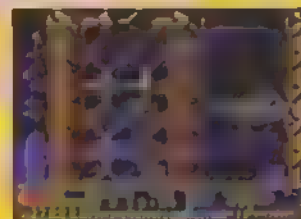
Ande abanxado e detonando as criaturas de metal. Sadele em no de lua cheia com o jato fogo.



Você controla a nave e tem tempo contado para completar a fase. Vá correndo, mas se...



Vidinha esper... Use o trampolim...



ba até o fim e desça na p... te, vá sem...

APROVEITE!

AS PASSWORDS SÃO IGUAIS AS DO

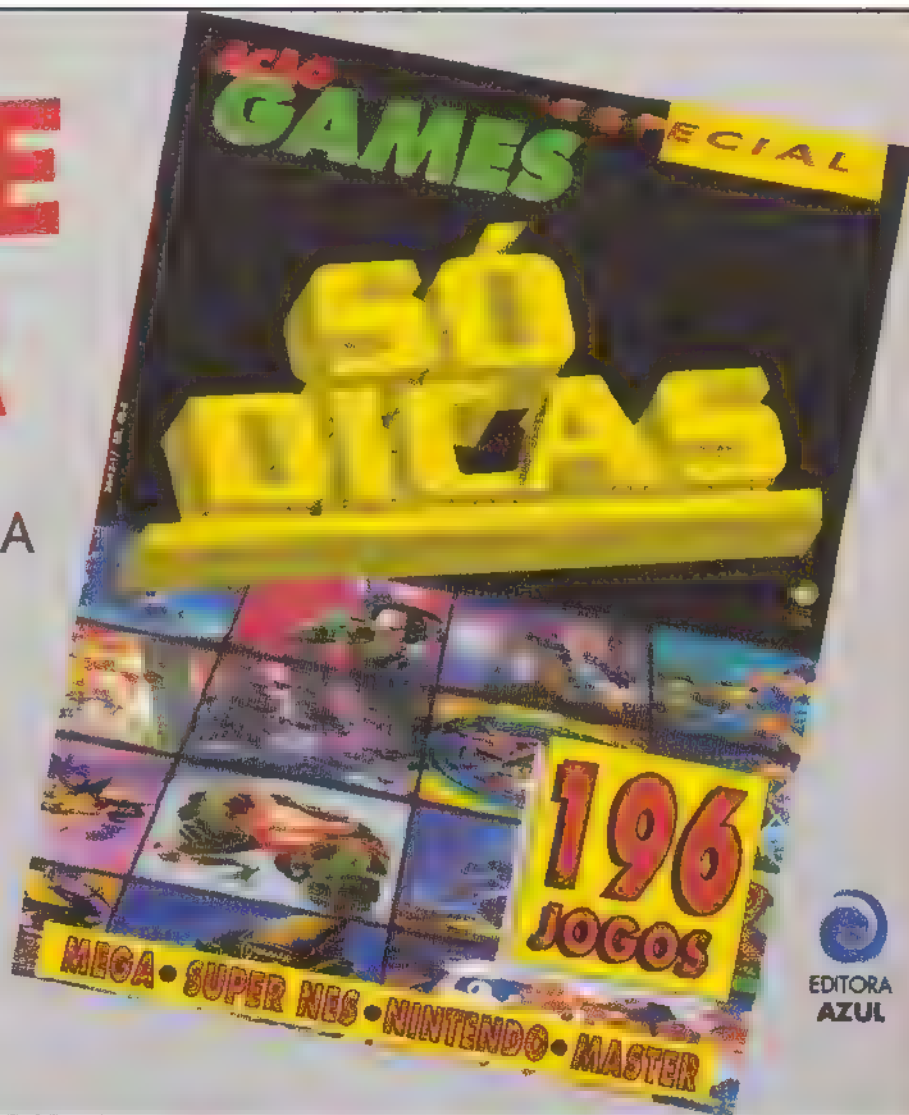
PASSWORDS

171058 652074
950745 265648
472149 462893
672451 583172
272578 743690

FIQUE FERA

CHEGOU **SÓ DICAS**, UMA
EDIÇÃO ESPECIAL DA
REVISTA **AÇÃO GAMES**
CHEIA DE TOQUES
ESPERTOS PRA VOCÊ
ESTRAÇALHAR.

EM BANCAS



EDITORA
AZUL

GRÁTIS PRA VOCÊ COLECIONAR CARDS ANIMADOS

Próxima edição da revista
AÇÃO GAMES traz mais cards
animados Street Fighter 2 com
a história dos personagens e os
principais golpes. Chegue na
loja e escolha entre **E. Honda**
e **Ryu**. Ou então leve os
dois. Seus amigos vão ficar
impressionados na sua coleção.



LEMBRE-SE:
EM 15 DIAS, **AÇÃO GAMES**
TRAZ NOVOS CARDS, COM NOVOS
PERSONAGENS.

**AÇÃO
GAMES**

EDITORA
AZUL

Um jogo que já não aguenta mais estar só em Bart Simpson. Mas não é o mesmo caso: aqui na AÇÃO GAMES o jogo continua no mundo de Bart e família. É agora que entra Bart's Nightmare (o Pesadelo do Bart) para o Mago Bruto, o jogo não pode deixar de dar o jogo bem sucedido. Afinal, o jogo é bonito, mas difícil por dentro: você não tem uma vida e, se o mágico do jogo quiser, bom, bom! Nada de dificuldades e vidas extras. A versão é idêntica à de SNES. Portanto, é o mesmo jogo, com notas de tipo. Não melhor do que antes.



Pesadelo escolar

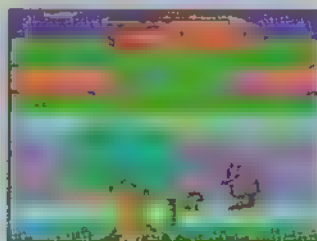
O jogo é dividido em três partes. A primeira é a fase de introdução, onde você conhece o mundo do jogo. A segunda é a fase de jogo, onde você enfrenta os inimigos. A terceira é a fase de final, onde você enfrenta o chefe. O jogo é dividido em três partes. A primeira é a fase de introdução, onde você conhece o mundo do jogo. A segunda é a fase de jogo, onde você enfrenta os inimigos. A terceira é a fase de final, onde você enfrenta o chefe. O jogo é dividido em três partes. A primeira é a fase de introdução, onde você conhece o mundo do jogo. A segunda é a fase de jogo, onde você enfrenta os inimigos. A terceira é a fase de final, onde você enfrenta o chefe.

NA RUA

Esta é a fase-mãe. Bart tem de encontrar as folhas e pode pegar itens. Mas ele é perseguido pelas coisas mais malucas.



A irmã de Bart aparece vestida de fadinha, mas fique ligado: pois ela transforma você em sapo.



Caso você se transforme num anão, encontre esta velhinha e seja beijado por ela.

COMANDOS

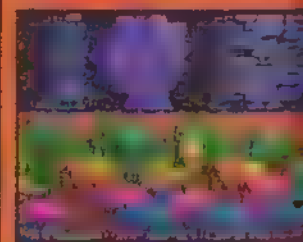
A - Pulo	Comanda chicle de boia
B - Correr	Carroço de melancia

MAS QUE RUA AGITADA! VEJA O QUE BART DEVE PEGAR E O QUE DEVE EVITAR



PORTAS MISTERIOSAS

Portas misteriosas



COMANDO

A +	Dar o bico
Pressionar	

- FADA**-Transforma Bart em um sapo verde.
- HOMEM COM CABIDELO**-Põe "roupa de Mago Bruto" no Bart e ele fica superdevagar. Mas não é batido pela gangue de batacas.
- VELHINHA**-Dá beijos nos lados (Argh!!!) que tiram o encanto da fada.

o início do jogo a direita e para a esquerda. São oito telas, mas apenas as portas de portas de repetição; mas você não pode entrar duas vezes na mesma porta, certo?

PORTA AMARELA Casa Maluca

Se encontra sua própria



COMANDOS

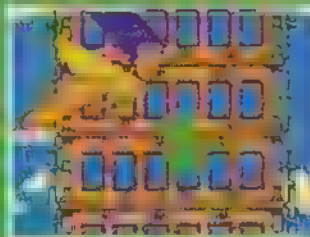
marretada, usar revólver ou extintor de incêndio

TELEFONE- Se encostar no telefone, todos os comandos do joystick se invertem.

TRAMPO- Atropela e tira a energia de sono.

BOLA DE BASQUETE- Põe em cima para surgir o skate. Pegue carona no skate para recuperar seu

PORTA VERDE Tartaruga



COMANDOS

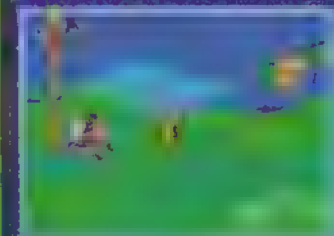
↑ ↓ ← →	Mudar fogo
←	Parar de caminhar
C	Jogar raio/dar choque em Homer Kong
B	Jogar raio no trilho do trem
A	Raio no chão

PORTA VERMELHA Na Trilha da Vida



Unicos para o jogo e o campo de jogo. Uma página de cada

PORTA AZUL Bartman



Parafusos no céu



Este dirigível é fogo: cada dardo dele tira metade da energia

COMANDO	
A	Dar estilingada

X-MEN

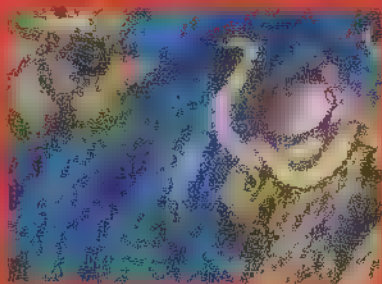
Seleção de fases corrigida - Pedimos à galera que nos desculpe pelo erro publicado na edição 41, impossibilitando a execução desta dica. Agora, veja qual o procedimento correto. Ligue seu Mega com o joystick plugado na entrada 1 (a da esquerda do console). A entrada 2 deve estar sem joystick ligado. A1, na Tela de Apresentação, pressione juntos os botões A, C, ↓ e dê então o Start. O rosto do personagem Magneto vai aparecer e é nesta hora que você deve tirar o joystick da entrada 1 e colocá-lo na 2, certo? Em seguida, aperte o Start. Depois volte o joystick para a entrada 1 e aperte Start de novo. Escolha o nível de dificuldade, um personagem e, ao iniciar o jogo, vá para a direita até encontrar uma parede com oito painéis retangulares. Cada painel leva a um estágio do game. Basta agachar-se na frente de um deles e apertar C. Com este truque, você também pode encher seus medidores de energia e "Mutant ability" toda vez que apertar Start.

JUNGLE STRIKE

Passwords - Vá direto para a missão que quiser:
2 - RL6GYKBX6GG
3 - 9V6CR9WNMCZ
4 - XTMDR9WNMCJ
5 - VNPDTL6HDB6
6 - WSDWHFKB7SS
7 - THGR7NS6MCJ
8 - 7GRSD9WT7SS
9 - N4SF3X7NLMS

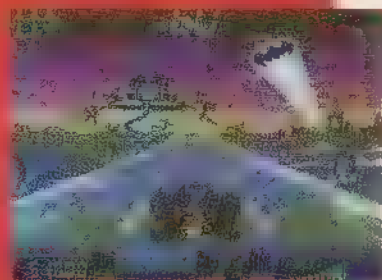
GREENDOG

Discos rápidos - Que tal atirar discos com velocidade de rapid-fire? Basta pausar o jogo em qualquer momento e fazer a sequência C, A, B, A, ← e ←. Se você ouvir um som diferente, significa que o truque funcionou.



VOSSA ESTÁ PERDIDA!

PERIGOSOS BANDEIRAS



INUNDARAM SUA CASA,

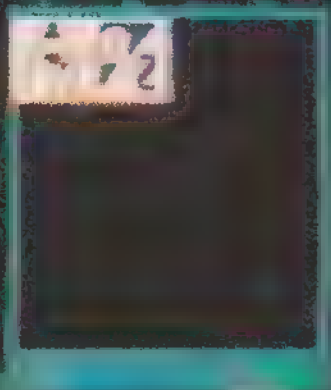
QUEBRARAM TUDO



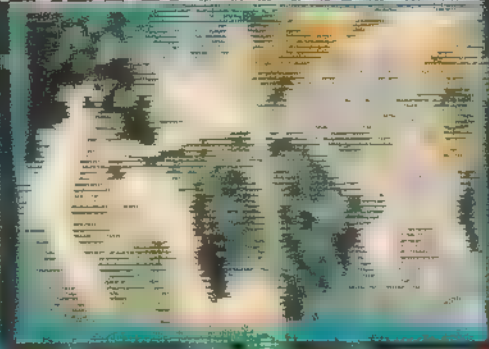
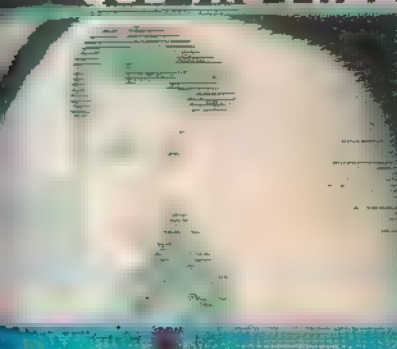
**E PRENDERAM VOCÊ
NUM CALABOUÇO.**

SEGA CD

SISTEMA DE MULTIMÍDIA PARA O MEGA DRIVE



QUE TAL FAZER UM VIDEOCLÍPE SÓ PRA RELAXAR ?

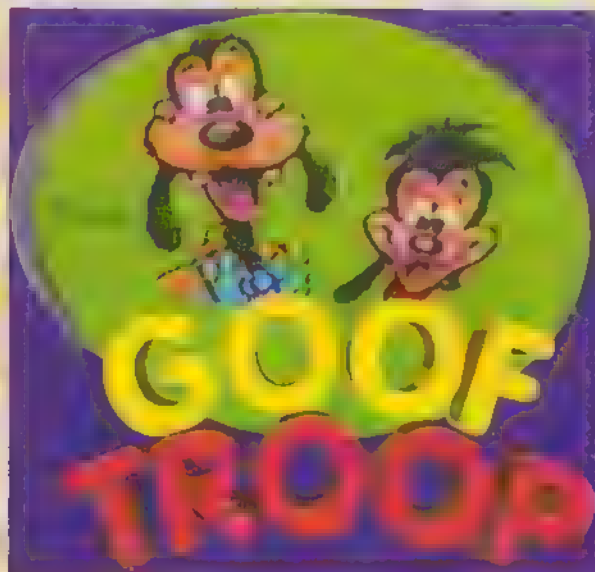


Não adianta fugir: a emoção dos CD Games vai pegar você. *Night Trap™* é uma superprodução em 2 CDs com mais de 1 hora de cenas de suspense filmadas com atores de verdade. *Batman™ Returns* tem a trilha original e as vozes das estrelas do filme, em muitas fases com efeitos tridimensionais. *Ecco The Dolphin™*, *Prince of Persia®* e *Final Fight CD™* chegam com movimentos ainda mais perfeitos. - Pô, NINGUÉM VAI FALAR DO SOM P? - Em Make My Video™/INXS você vai delirar com os hits da banda em CD, enquanto mistura cenas reais de videoclipes, filmes e e feitos especiais. Se você anda se sentindo perseguido pelo tédio, aí vai um CD Game e relax, cara. **EM BREVE**



EM BREVE
PRÓXIMO

EM BREVE



ma coisa do Walt Disney

GOOF TROOP É CHEIO DE SALAS COM BLOCOS PRA VOCÊ SAIR CHUTANDO E ARMAR COMBINAÇÕES. O QUE GERALMENTE RESULTA EM ABERTURA DE PORTAS E PASSAGENS SECRETAS. USE OS ITENS COM INTELIGÊNCIA. CK? VOCE PODE JOGAR SOZINHO, COM PATA OU MAX, OU JOGAR A DOIS, COM UM PARCEIRO. SAQUE TODAS AS CINCO FASES DESTA JOGAÇÃO.

BLOCOS E COMBINAÇÕES

GOOF TROOP É CHEIO DE SALAS COM BLOCOS PRA VOCÊ SAIR CHUTANDO E ARMAR COMBINAÇÕES. O QUE GERALMENTE RESULTA EM ABERTURA DE PORTAS E PASSAGENS SECRETAS. USE OS ITENS COM INTELIGÊNCIA. CK? VOCE PODE JOGAR SOZINHO, COM PATA OU MAX, OU JOGAR A DOIS, COM UM PARCEIRO. SAQUE TODAS AS CINCO FASES DESTA JOGAÇÃO.

FASE 1

Na ilha deste estágio, deflora toda a galera e a porta se abre



Chute os blocos com este as e note a direção que eles vão. A ordem dos números e a direção em que deve empurrar cada bloco.



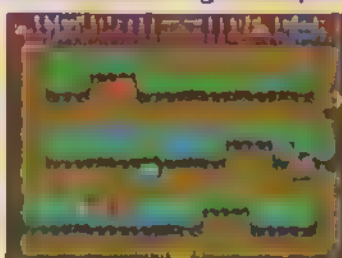
Pegue o pedaco da porta e na margem do lago

Chefe - os piratas saem dos buracos e mandam chumbo em você. Mantenha o botão B apertada para pular as bombas e atirá-las de volta



FASE 2

Daqui pra frente, note que sempre há argolinhas no chão das fases: elas estão ali pra você utilizar os ganchos com corda e atravessar lugares aparentemente intransponíveis



Use o botão B para pular as bombas e atirá-las de volta

Use o botão B para pular as bombas e atirá-las de volta

Use o botão B para pular as bombas e atirá-las de volta

Use o botão B para pular as bombas e atirá-las de volta

DETALHE
MAX E MAIS RÁPIDO
QUE PAIETA,
MAS É MAIS FRACO

3

Pise no dispositivo em frente ao castelo para surgir uma ponte. Ai, entre e comece a fase.



Na escura há duas pás. Pro-



Rachadura na parede é passagem secreta, viu? Então, não fique marcando



Pise nos blocos que formam a palavra "OPEN" para abrir a porta da sala



Chefe - estes 2 esqueletos atiram ossos em você. Pegue-os e atire de volta no crânio teleguiado dos malvados

4

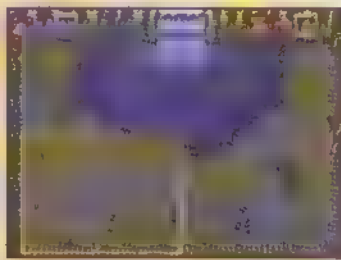
Nesta fase, as combinações de pedras são verdadeiros quebra-cabeças.



Na bar, pegue os baralheiros e acerte os inimigos da tela



Nesta tela, dá pra acumular um montão de vidas extras. Basta entrar, detonar toda a sequência de barras, sair e repetir o processo



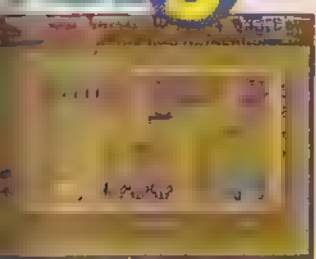
Para abrir a passagem secreta nesta cachoeira, acerte as combinações de pedras da sala ao lado



Chefe - são duas centopéias que atacam de surpresa de qualquer um dos lados. Espere os pregos caírem e então acerte as criaturas na cabeça

5

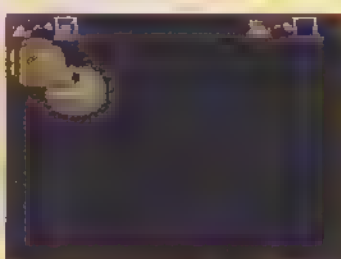
É a fase do navio pirata, que é um enorme labirinto.



Indicada na foto, use o botão de fogo para abrir a porta que abre a sala do tesouro



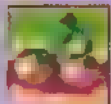
Para pegar esta chave cinza, de xe os blocos em frente a porta e um ao lado do outro



A chave dourada está na sala do tesouro



Chefe - este piratão é fogo, vira redemoinho, solta bombas d'água, solta gancho e chama os cepaças. So resta a você devolver tudo para o pentelhão



Vale um coração de energia



Vale uma vida extra



Vale 2 corações de energia



Cava hortas



Abre portas cinzas



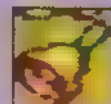
Para passar buracos, puxar itens e paralisar inimigos



Vale um Continue



Emenda pontes quebradas



Chama inimigos



Para abrir portas douradas

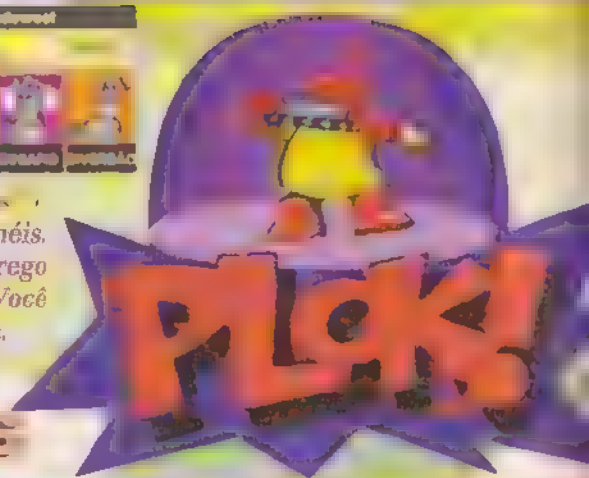
COMANDOS
JOYSTICK E CONFIRMAÇÃO
TECLA DE FOGO
TECLA DE CONTINUE

NO MODO DOIS JOGADORES, TOME CUIDADO PARA NÃO ACERTAR SEU COLEGA COM UMA PEDRADA, POIS ELE PERDE TEMPO

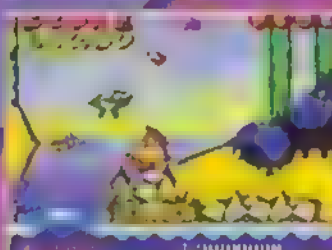
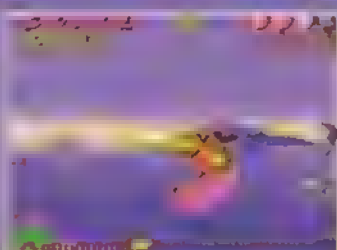
AÇÃO

Plok! é um jogo de ação e aventura. O jogador controla um personagem que se move através de um mundo cheio de obstáculos e inimigos. O jogo é dividido em fases, e o jogador deve coletar pontos para avançar.

mentação e situações parecidas com as de Sonic: cenários "pulpos pra todo lado, só que você deve pegar conchinhas em vez de anéis. Siga as setas para chegar ao final das fases, onde sempre há um prego grande à sua espera. Detalhe: este jogo não dá Continues de lambuja. Você tem que correr atrás de conchinhas e juntar pontos para consegui-los.



DICAS GERAIS



COMANDOS

A
B
Y

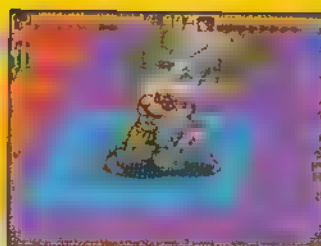
VOCÊ GANHA UMA LETRA NO FINAL DE CADA FASE, DEPENDENDO DE SUA PONTUACAO. TODA VEZ QUE VOCE CONSEGUE FORMAR A PALAVRA "PLOK", GANHA UM CONTINUE



Death Brade é um game de luta diferente. Os personagens são seres mitológicos que se disputam mundo lá fora. Os gráficos são bonitos, mas a jogabilidade não ajuda muito: as respostas aos comandos são muito lentas. Se você tiver um joystick tudo vai ajudar bastante... É uma surpresa: Death Brade tem mais comandos e golpes combinados do que muito jogo por aí. Isso acaba salvando o game.

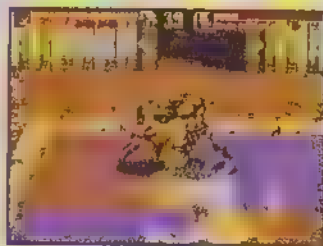


TRÊS TIPOS DE RINGUE



DIMENSION

Não fique muito perto das bordas, senão você toma um belo capote



NORMAL

Dá pra rolar pra lá e pra cá numa boa...



HELL RING

Tem espetos nas bordas, lugar perfeito pra arremessar o adversário

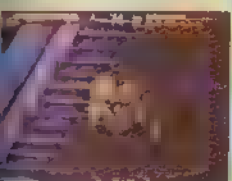
MINOTAUR

É o melhor lutador. É rápido e tem boa velocidade.

- A - saltar/pular no ar
- + A - enterrada
- ↑ + A - esmagar inimigo nas costas
- B - soco
- ou ← + B - encostado no adversário - cabeçada
- ou ← + B - empurrar
- ↑ + B - chifrar e jogar o inimigo longe
- ↓ + B - agarrar pelo pescoço e derrubar
- + B - correr
- X - defesa



→ + A - jogar inimigo ao chão

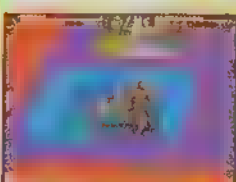


→ + A ou → + B - correr e chifrar

AMAZONESS

É a gatinha do game. Rápida, mas frágil.

- A - pula e dá soco
- + A - joga adversário ao chão
- ↓ + A - enterrada
- B - soco
- ou ← + B - empurra adversário
- ↑ + B - joelhada com voadora
- , → + A - voadora com rasteira
- , → + B - pulo com voadora
- X - defesa



↑ + A - joelhada com tesoura

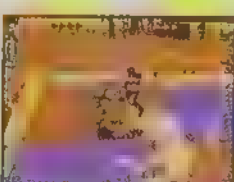


↓ + B - voadora com coice

FIGHTER

Lembra um dos irmãos Double Dragon. Tem força média mas é ágil.

- + A - levanta inimigo, corre e o joga ao chão
- ↑ + A - levanta adversário e joga ao chão
- B - soco
- ou ← + B - empurra adversário
- ↑ + B - joga adversário ao chão
- ↓ + B - dar salto mortal e jogar inimigo ao chão
- , → + A - rasteira
- , → + B - joelhada
- X - defesa

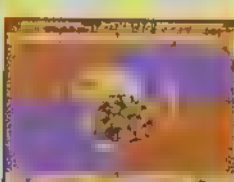


A - pulo com joelhada

HERCULES

Como já é de se esperar, ele é o mais forte. Só que é meio lento.

- A - pua o com joelhada
- + A - levanta inimigo, corre e o joga ao chão
- ↑ + A - levanta adversário e joga ao chão
- ↓ + A - plão
- B - soco
- ou ← + B - empurra adversário
- ↑ + B - esgana inimigo e o joga longe
- , → + A - peitada
- , → + B - ombrada
- X - defesa

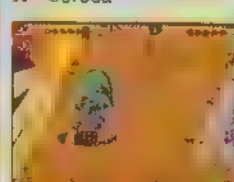


↓ + B - quebra inimigo no joelho

BEAST

Ele é uma besta forte e ágil. Mas só dá pra quebrar o garfo.

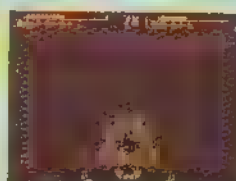
- + A - levanta inimigo, joga ao chão e pula em cima dele
- ↑ + A - jogar inimigo ao chão
- B - soco
- ou ← + B - empurra
- + B - voadora e coice
- ↑ + B - dar salto mortal e jogar inimigo ao chão
- , → + A - corre e dá chifrada
- , → + B - pula e dá chifrada
- X - defesa



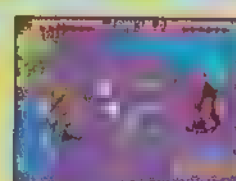
↓ + A - mordida

OS CHEFES

Jogando sozinho você escolhe um dos lutadores a seu dispor e tem que vencer o resto da cambada, inclusive dois chefes pentelhões. Detalhe: não dá pra jogar com estes chefes.

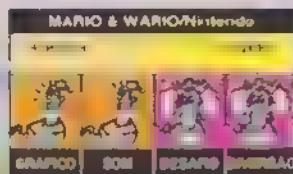


DOPPELGANGER - Transforma-se em todos os lutadores, até no seu. Não vá se confundir, hein?



ARCH MAGE - Ele usa teletransporte e vira fogo. Detone chifradas, jogue ao chão e pule em cima

AVENTURA



Só dá Mario! Primeiro veio Super Mario All-Stars, que lavou a alma e matou as saudades dos velhos jogos de 8 bits do encanador bigodudo. Agora pinta Mario & Wario no peduço. Um game que mistura estratégia e ação, numa dose maior do que na série Mario Bros. E o resultado ficou bem legal.

Movendo blocos

Wario é a versão malvada de Mario e apronta mil e umas para a "tchurma" do ítalo-americano. São oito fases bem armadas, em que o vilão Wario enterra objetos na cabeça de Mario e seus amigos - como baldes e cascas de ovos - impedindo o avanço do tubinho. Você controla uma fadinha e deve ir usando blocos para que seu personagem - o "guinho" vá até Luigi, o irmão de Mario. No meio dos labirintos, pintam muitas criaturazinhas pentelhas. Os gráficos seguem o padrão Mario Bros, com traços e cores amenas. Enfim, Mario & Wario é bem da hora.

SE VOCÊ PUDE, USE O MOUSE DO CARTUCHO MARIO PAINT. É BEM MAIS MANSO JOGAR COM ESTE ACESSÓRIO



MARIO E WARIO TEM CONTINUES INFINITOS. MOLEZU!

COMANDOS

Y	Inverte trajetória do personagem/destrói pequenas criaturas/ativa ou desativa os blocos/estoura blocos rachados
Direcional	Serve para ir de uma fase a outra

GAME DOS BLOCOS

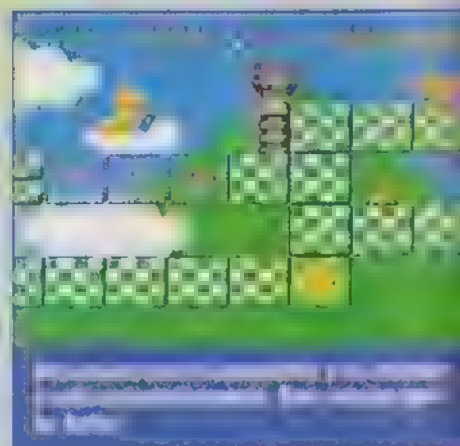
O lance deste jogo é sacar a função dos diferentes blocos e dos outros itens. Os blocos pintam nos espaços pontilhados

- Se desparecer, perdes a vida. Você quer fugir dele?
- É o item mágico que dá a maior quantidade de moedas.
- É uma plataforma temporária. Dura poucos segundos.
- Se o jogador pisar nele, ele quebra.
- Quando estiver a uma vida de morrer, dá uma vantagem.
- Aumenta o seu tempo para terminar a fase.

ESTE JOGO TEM 8 FASES PARA JOGAR EM QUALQUER ORDEM. CADA FASE TEM 10 SUBFASES E O MESMO CHEFE, O WARIO

DICAS GERAIS

SEMPRE COMEÇE JOGANDO EM DIFÍCIL E DEPOIS MUDANDO PARA FÁCIL SE NÃO CONSEGUIR PASSAR





Bombas e tiros

grande barato de *Sonic Wings* está nos Eles são chocantes. Para aumentar o basta pegar a letra P, de power (o a arma). Alguns tiros ficam tão que ocupam uma boa parte da n. falar nas bombas...

a coisa aperta, o único jeito é umas bombas espertas. Elas são a acabar com os chefes. E ideais de situações delicadas. Afinal, o a melhor defesa. E nada como para valer.

Dois animais no ar

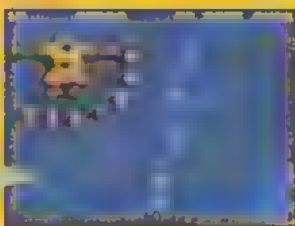
Game de ação é legal. E com dois jogado- os bacana ainda. E isso aí. Encare

uma partida com aquele seu amigo fera. Um ajuda o outro e vocês chegam ao final em dois tempos. É mole. Fácil, fácil.

Sonic Wings tem 7 fases curtas. Os gráficos são bonitos e a música não faz feio. O único problema é o nível de dificuldade. As fases são pequenas e é baba chegar ao final. Jogando a dois então, fica ridículo. A gente merecia um desafio melhor. Afinal, não é todo dia que pinta um game de ação tão legal assim. Em todo caso, passe na sua locadora e alugue o cartucho. Você vai curtir. Pelo menos no começo...



UM LOOK NOS CHEFES



CYBERNATOR

Seis Continues - Ligue-se neste truque da hora pra dobrar os Continues deste game. Na tela de apresentação, ilumine a palavra Option e então pressione juntos os comandos R, L e ↑. Inicie normalmente o jogo. Quando você levar o fatídico Game Over, verá que ha seis Continues pela frente.

COOL WORLD

Veja o final - Moleza pura é usar esta manha para ver o final do jogo sem ter que jogar. Na tela de apresentação, simplesmente faça a sequência de comandos L, ←, R, → ↑, X, ↓, B. Ao terminar esta operação, você começa a ver imediatamente as cenas finais do game

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Cinco vidas - Oba! Esta versão de Battletoads tem a mesma manha que ajudou o pessoal do Nintendo 8 bits a encarar os difíceis desafios dos sapos. Na tela de apresentação, mantenha pressionados os botões A, B e ↓ e então aperte Start. O número de vidas saltará de três para cinco. Com os cinco Continues do game, você tem ao todo 25 chances de chegar ao final. Já ajuda, não ajuda?

FINAL FIGHT 2

Dois personagens iguais - Acabou a briga para escolher o melhor lutador na hora de jogar em dupla. Use este código e você e seu amigo poderão usar o personagem que quiserem. Na tela de apresentação, use a sequência ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ← e termine apertando L e R juntos. Isso deve mudar a cor da tela para azul. Então selecione o modo 2 players e escolha à vontade: dois Haggar, dois Carlos ou duas Maki.

SUPER TURRICAN

Pule níveis - Você encanou em algum estágio e não consegue passar nem que a vaca tussa? Então pause o jogo e faça a sequência →, ←, ↓, →, A e Start. Como num passe de mágica, você vai reiniciar o game no estágio seguinte.

STRIDER 2

Se você estava esperando o cartucho de Strider 2 para o seu Master, pode comemorar. O game já saiu e está pra lá de legal. Para salvar sua namorada, nosso herói vem com o mesmo astral e todos os movimentos da versão para Mega Drive. Só faltaram mesmo os tiros de shurikins duplo e triplo e a espadada dupla. O desafio está muito bom e dá pra jogar em dois Levels: easy e hard. Se você gosta de ação, vai se amarrar.

Labirintos

A principal marca desta segunda aventura de Strider está nos cenários. Eles são cheios de plataformas, cordas, correntes e tetos. Para enfrentar tudo isso, o cara virou um verdadeiro acrobata: se pendura e pula pra cima, dá pulos em estrela e desliza. O game tem cinco fases, mas algumas são diferentes da versão de Mega. Assim, se você gostou daquela, pode até dar uma espiadinha nesta para 8 bits.

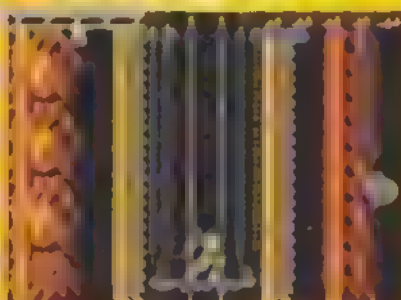
Contra o relógio

Você tem cinco minutos para debulhar cada fase. Olha lá, é um bom tempo! Se não conseguir, perde uma vida e volta para o começo da fase. Fique de olho nos marcadores para não se perder. Eles indicam, na ordem: nível de energia, número de vidas, tempo e escudo de campo de força.

**O GAME SÓ
TEM DOIS TIPOS DE
ITENS. UM CORAÇÃO
COMPLETA TODA A
SUA ENERGIA. E QUATRO
CÍRCULOS VALEM
UM CAMPO DE FORÇA
PARA ENFRENTAR
O CHEFE**



Este subchefe solta mísseis. Mande shurikins e espadadas. Quando ele explodir



e atire na caixa da direita para liberar um item de campo de força. Dê um pulão para pegá-lo



o resto pra

vetmelha que encontrar eles abrem portas que vão pular pela frente.



No topo da fase, depois de empurrar a a vanca, deslize por esta corda e dê um pino final para não se espalifar no abismo

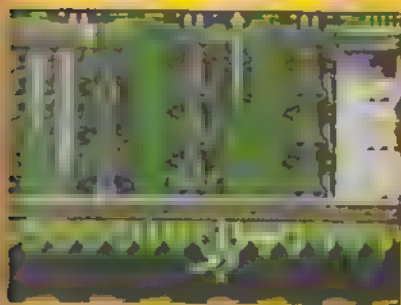
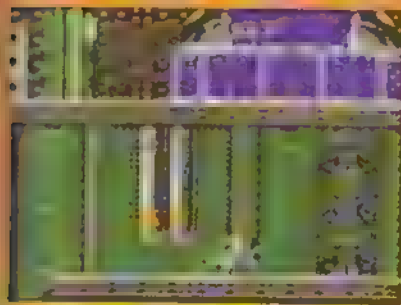


Suba este paredão detonando os robôs cru



LABIRINTO

Um etapa tipo labirinto. É em forma de p e esperto: só dá para passar desli-lo com rasteiras e secando a dis-a entre as prensas



PLATAFORMAS

Esta etapa é de plataformas e você deve ir subindo até chegar ao topo. A única maneira de subir é pelas correntes, mas nem todas servem. Você tem de ir testando.

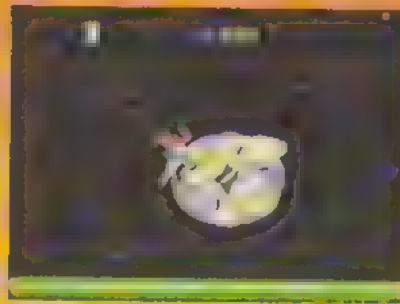


e dê só um pulinho Senão, bau, bau!



RAIOS

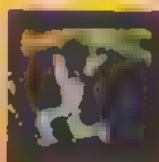
Fase repleta de raios bloqueando o caminho. Descendo pelo reitor-elevador, dê um pulão para a direita e desça pela parede para poder continuar a fase.



Essa bola tira a gravidade e você fica do Delone



MOVIMENTOS E COMANDOS



PULO

RASTEIRA

ANDAR

PULO EM

SUBIDA

SUBIR PAREDE

Pulo, depois
Direcional

Botão 2 e
Direcional

Botão 2

Direcional



Na edição passada você ficou por dentro de manhas radicais para este game cabeça. Como a galera está com os miolos quentes de tanto tentar zerar o jogo, a gente vai dar uma colher de chá. Nada mais, nada menos que a estratégia completa daquele ponto até o final. Leia com atenção e prepare-se para dar o bote. O Mistério da Besta pode chegar ao fim. AÇÃO GAMES já fez a sua parte. Agora só depende de você. Boa sorte!

RELEMBRANDO...



Pegue a poção roxa para poder pular mais alto. Você fica mais leve e consegue atirar em alvos altos



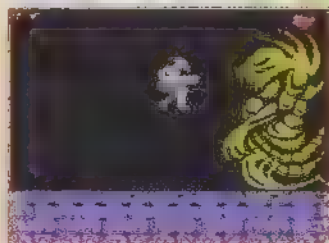
Quando uma porta pintar, abra-a usando ...



Atire nos casulos até encontrar um ovo. Ele será fundamental mais para frente. Pegue-o sem falta!!!



Tendo um ovo, o Rei dos Gárgulas o deixará passar. É só encostar nele: não precisa entregar o ovo. OK?



Para eliminar o chefe (The Slayer), tome a poção roxa, salte alto e acerte o olho dele. Adeus penitência!



... a chave verde com buraco redondo para entrar numa boa



Chefinho. Atire na boca de cima. Enquanto ele ataca, fuja. Acerte-o e saia



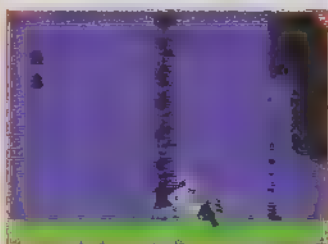
Aha! Você será levado ao chefe, o Rei das Bestas. Chegou a hora H



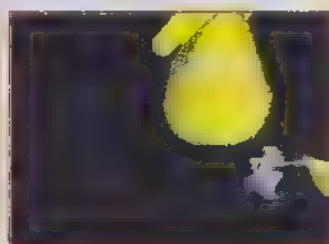
Em seguida, vá para a direita. Há um baú com uma máscara que fornece capacete e fogueira



Xi! Pintou problema. Esta fase é difícil. Voe atirando, com o foguete que você acabou de descolar



Saia do castelo. Você verá uma lápide. Bata nela para pegar a cruz



Bata nas unhas do babaca. Dá um trampo, mas é o único jeito de zerar o game

SE VOCÊ TIVER INVENCIBILIDADE, NÃO MARQUE. USE-A NESTA FASE CABELUDA, OK?



COLEÇÃO O SISTEMA

FLORESTA TROPICAL

Olhando de perto a vida fascinante das matas

PAULO ROBERTO DE ALMEIDA

A VIDA NOS...

[illegible]

- COLEÇÃO  ECOSSISTEMAS

"A Vida no Deserto", "A Vida nas Lagoas" e "O Mundo dos Corais".

Olhá, aí! Esta é a Nintendo que tá dando um conteúdo de nível Master Final Fight, com o Flouquin de tubarão legal, produzindo o soft case Capem a mesma de Super Fights 2. Os três personagens principais, Cody, Guy e Haggar, tem muitos golpes - mais que a maioria dos outros jogos de luta da NES. É uma versão muito boa e quase fiel ao cartucho para Super NES.

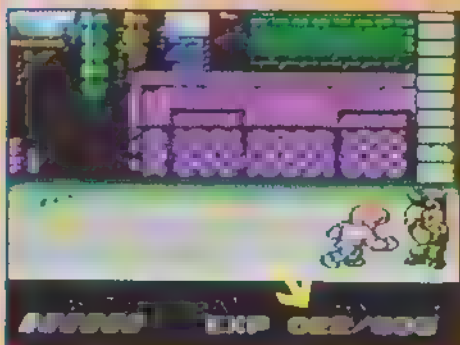
MIG

Liberte Jessica

Jessica é a filha de Haggar, foi captada pelo Lata da Le Mat Gear. Haggar se antin- do contra tudo e contra todos para libertá-la. Seus amigos Cody e Guy vão junto para ajudá-lo. Você pode jogar com um dos três. Haggar é o mais forte, mas é mais lento. Cody é o melhor em força e rapidez. Guy é rápido, mas fraco. Se você não gostar ou enjoar do seu lutador, pode trocar qual do dançar e usar o Continuar.

Experiência é o que conta

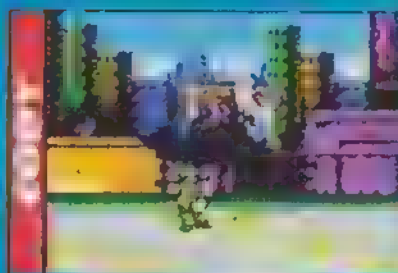
No canto inferior direito da tela há um marcador de experiência (EXP). Conforme você derrotar mais os adversários, o número da esquerda vai crescendo até se igualar ao da direita. Neste momento, seu personagem ganhará um quatrão de nível no marcador de EXP e pontos especiais.



Conforme você atinge experiência, seu personagem ganha pontos. Se for suficiente, você atingirá o próximo nível. Quando isso acontecer, Guy recebe um chute de fogo.

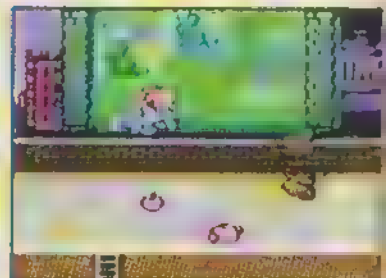
**A CADA 54
PONTOS DE
EXPERIÊNCIA, SEU
NÍVEL DE PODERES
AUMENTA**

OUTROS MODOS



FASE 1 - SLUM

Você começa dando socos no meio da rua e depois vai para o topo de um edifício. Aproveite a fase de bonus do final.



Não marque todos os pontos de energia que joga em, como carregar refrigerante.



Chute. É um tipo de Thrasher. O chute desce o braço. Mas troque um dos com o outro.

**O ITEM
CORACAO VALE
VIDA EXTRA. MAS
NÃO É FACIL
ENCONTRA-LO,
VIU?**



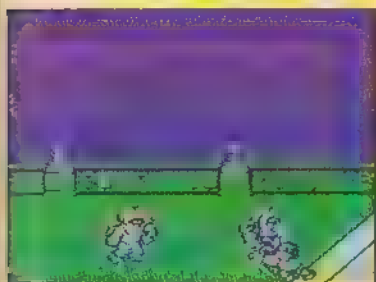
Y FINAL FIGHT

POUCOS FASIS MANEIRAS, MAS ELAS PODERÃO TER UM ALGUM DIA NOS DEBOS DE VOCÊ TOMAR MUITAS BORDOADAS. MAS DEIXE EM SEU MUNDO FICAR MUITO TEMPO ATRÁS DE VOCÊ.

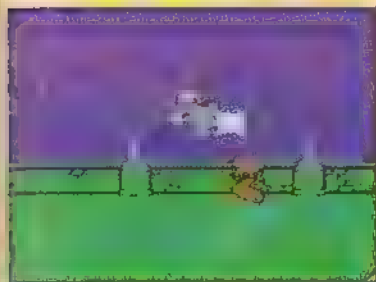
VOCÊ TEM DIREITO A 3 CONTINUES

FASE 2 - RIVERSIDE

Quase idêntica à fase anterior. Fase de bônus também é igual.



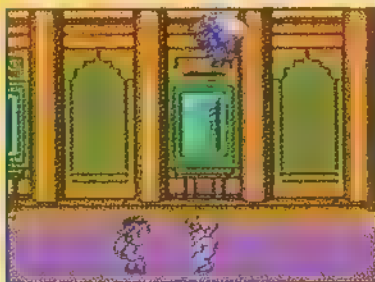
Chefe - O ponto ideal para você socar esse samurai e a letra 'i' da palavra 'ghier', escrita no chão.



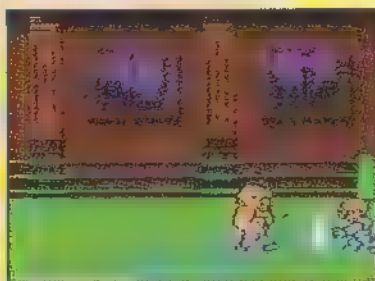
Chefe - Nesta fase de bônus você deve ficar só do lado dos barris. Dê voadoras nos que vêm andando.

FASE 3 - OLD TOWN

O lance é jogar a galera nos buracos que pintam pelo caminho. Entre na mansão e bata em todo mundo.



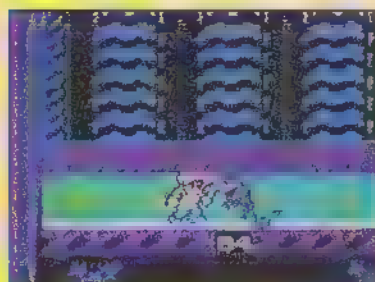
Chefe - Cuidado com alguns inimigos esperinhos que caem repentinamente do topo da tela.



Chefe - Esse aí é o Abigail. Cuidado com o beijo dele, que tira sua energia e desca a mão pra valer quando ele fica vermelho de raiva. Ataque com magias.

FASE 4 - FACTORY

Chega uma hora em que você vai dar rolê de elevador. Pule no primeiro buraco desta fase para pegá-lo. Há fase de bônus também, onde você pode ganhar uma vida extra.



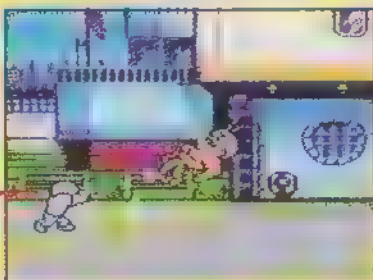
Chefe - Fique frio! As facas destes japoneses podem ser rebatidas com socos. Moleza!



Chefe - É fácil dar um pau neste samurai. Basta esperá-lo vir dar uma espatada. Daí, dê duas joelhadas e jogue-o. Repita até derrotá-lo.

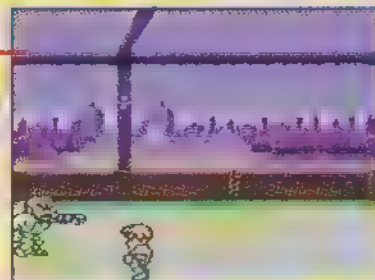
FASE 5 - BAY AREA

É a fase do porto. Tem uns cenários bem legais.



Chefe - Oh, não! Abigail de novo! Tome conta dele da mesma maneira, caprichando mais nas magias.

Chefe - Ufa, é o último! Dê socos nas mãos dele e desça o braço enquanto ele dá risada.



STRIKE COMMANDER

melhor e mais realista dos simuladores já lançados para PC.

piloto tem a sua disposição durante um voo de verdade.

A história no game é quase delírio. A União Soviética acabou. Diversas Repúblicas querem a independência. O clima de Guerra Civil é inevitável. E contagiante! O fim do comunismo soviético leva vários países do leste europeu a lutar por liberdade. Em 1994, o Iraque anuncia que tem a bomba atômica. A ONU faz uma reunião emergencial e decide devastar a terra de Saddam Hussein.

Com vários poços de petróleo destruídos, os EUA investem pesado no Alasca. Eles querem petróleo para não depender do mercado em crise. Mas vão com muita sede ao pote. Graves acidentes ecológicos ocorrerão. A consequência imediata é uma revolta da opinião pública que culmina na independência do Alasca. Outras 14 estados conseguem a soberania. O "sonho americano" entra em crise.

A Guerra do Petróleo de 2001 leva a Rússia ao caos. Neste cenário em crise, apenas um país se destaca. É o Japão. Os japoneses já são donos de 28% da Rússia. E mais: a Bolsa de Nova York quebra de novo, repetindo 1929. O caos é generalizado. Guerras localizadas explodem no mundo todo. É neste cenário que aparecem os apátridas que combatem por dinheiro, sem nenhum pudor ideológico.

A Turquia tem uma solução engenhosa para a crise. O país fornece passaporte diplomático para os mercenários. Estes, em contrapartida, devem destinar 10% de seus lucros ao governo turco. O negócio dá certo e se transforma no principal produto de exportação da Turquia.

É nesse clima de fim de mundo que o jogo começa: no ano de 2011!!!. Aliás, história é o que não falta em Strike Commander. Muito menos apocalipse. Os detalhes estão no livro Sudden Death, de 94 páginas, que acompanha os disquetes do jogo. Nele você encontra, além da trama, várias dicas de pilotagem e explicações sobre aspectos técnicos do game. Não é à toa que a publicação é tão grande...

Como diz o ditado, nem tudo é perfeito. Para alcançar o estado-de-arte em simulação, a Origin gastou muita memória. E, para processar este universo de informações, um 486 é quase imprescindível. Dá até pra rodar em um 386, mas os gráficos perdem um pouco. Mesmo assim, se você curte beceira para quem procura qualidade.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA



STRIKE COMMANDER/Origin

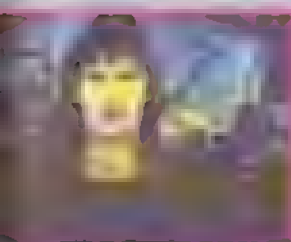
Simulador

jogador

COMMANDER



COMANDO
E
COMANDO



COMANDO
E
COMANDO

GLOSSÁRIO DE ARMAS

Este glossário apresenta uma lista de armas e equipamentos disponíveis no jogo.

ARMAS	As armas são divididas em duas categorias: armas de artilharia e armas de fogo.
ARMA DE ARILHARIA	a mais moderna de médio alcance. Custa a mais de 100 mil.
ARMA DE FOGO	parecida com o AIM-9J, só que melhor. 60 mil.
ARMA DE FOGO	125 quilos de explosivos. Tem curto alcance e custa 20 mil.
ARMA DE FOGO	40cm de concreto por 30 mil.



BRINQUEDOS LAURA

completalinhade SuperNes e MegaDrive

(61) 531-7293/61-8072 - Shopping Paulist

www.brinquedoslaura.com.br



Oculos especiais: grande sensibilidade e campo de visão de 360 graus. A Realidade Virtual está chegando



Moçada, o Brasil entra na onda do futuro. Pelo menos em matéria de arcades. A Playland acaba de importar duas Virtuality máquinas que simulam Realidade Virtual (VR). Os arcades são do tipo SD (sit-down), isto é, para jogar sentado. Basta colocar

diferentes. Assim, para mudar de jogo, basta trocar de software. Conclusão: uma mesma máquina pode oferecer jogos diferentes num piscar de olhos. Legal, né? Assim, não dá pra enjoar dos games...

começa com duas máquinas e um software a nuvem que pilota. Os er a verdade, não têm uma simulação, conforme a

As duas Virtuality estão no

res. E se você não mora em São Paulo,

Brasil afora. Fique ligado!!

O que é VR?

Realidade Virtual é um novo conceito

em simuladores, ou vai a mil por hora
corrida. Uma experiência chocante.

Com os CD ROM para videogames, os jogos podem ter muita

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

Os cartuchos Golden Axe, Alex Kidd e Sonic 1, do Mega Drive. Samia Ayoub, tel.: (011) 834-3914, São Paulo, SP.

Os cartuchos Spider-Man e Phelios, do Mega Drive. Marcos ou Maria, tel.: (011) 256-1499, São Paulo, SP.

Os cartuchos Mortal Kombat e Street Fighter 2, do Super NES. Luiz Felipe S. Motta Filho, tel.: (011) 59-4449, São Paulo, SP.

As edições 28 à 38 da Revista Ação Games. Cláudio Ramos de Souza Lima, tel.: (011) 881-5104, São Paulo, SP.

Phantom System completo com um cartucho e adaptador. Rodrigo Pierini Vilanova, tel.: (051) 06-0119, Porto Alegre, RS.

Master System III com dois controles e dois cartuchos. Fabrizio Carvalho, tel.: (051) 223-6062, Porto Alegre, RS.

Mega Drive com dois controles e um cartucho. Guilherme Campaio Roxo, tel.: (011) 884-1862, São Paulo, SP.

Master System III com um controle e um cartucho. Sérgio Augusto Lima, tel.: (011) 491-4930, São Paulo, SP.

Master System com seis cartuchos, pistola e rapid fire. Eduardo R. Hanke, tel.: (0244) 52-0299, Ilhéus, RJ.

Coleção completa da Revista Ação Games. Camillo M.S. Oliveira, Rua Lima Campos, 973, São Sebastião, CEP 58700, Paraíba, PB.

Os cartuchos Out of this World e King Commander, do Super NES, e um Master System com cartuchos. Diego Schmidt, tel.: (051) 02-2801, Campo Bom, RS.

▶ Game Boy com garantia, dois cartuchos e fonte. Alerrandro Vergara Munhoz, tel.: (011) 520-1972, São Paulo, SP.

▶ Cartucho Sonic, do Mega Drive e pistola do Master System. Apolena M. Cunha, tel.: (061) 273-1593, Brasília, DF.

▶ Cartucho Fatal Fury, do Super NES. Osvaldo Valentim da Silva, tel.: (011) 415-5127, Santo André, SP.

▶ Cartuchos usados de Nintendo. Cauê Cardoso Paes, tel.: (011) 829-7805, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Jogos de Verão e Super Tennis, do Master System. Alexandre Vilela Avelar, tel.: (016) 724-3270, Franca, SP.

▶ O cartucho Taz-Mania, do Super NES. Eric Daniel Nagase, tel.: (011) 843-4543, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados do Phantom System. Rafael Garbulo P. Miranda, tel.: (041) 335-1083, Curitiba, PR.

▶ Mega Drive completo. Edgard F. Neto, tel.: (011) 274-9767, São Paulo, SP.

▶ Turbo Game VG 9000 com dois controles e dois cartuchos. Edvaldo Fermino da Silva, tel.: (011) 246-3253, São Paulo, SP.

TROCO

▶ Super NES com cartucho e adaptador por uma Motobike ou uma bicicleta de 18 ou 21 marchas. Franco Mashio Salvia, tel.: (011) 492-3528, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Super Star Wars, do Super NES, por outro de meu interesse. Evandro Ferreira de Mello, tel.: (0192) 33-7410, Campinas, SP.

▶ O cartucho Krusty's Super Fun House, do Super NES por outro de meu interesse. Edgard Figueredo Neto, tel.: (011) 274-9767, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Quackshot, do Mega Drive por Dick Tracy. Rodrigo de Carvalho Assumpção, tel.: (034) 332-9085, Uberaba, MG.

▶ Os cartuchos Out Run 3D e Missile Defense, do Master System, por outro de meu interesse. Viviane R. de Castro, tel.: (011) 295-7465, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive completo com seis cartuchos por Super NES com pelo menos três cartuchos. Guilherme C. Veloni, tel.: (0243) 65-1591, Angra dos Reis, RJ.

▶ O cartucho Vigilante, do Master System, por outro de meu interesse. Eduardo Luiz S. Corrêa, tel.: (011) 440-5337, Santo André, SP.

▶ Mega Drive japonês com um controle e três cartuchos por um Super NES ou um Mega Drive Nacional. Sérgio A. S. Rosa, tel.: (031) 831-3421, Itabira, MG.

▶ Teclado Yamaha PSS-100 digital em ótimo estado por Mega Drive ou Super NES. Giva da Silva Moraes, tel.: (011) 543-4787, São Paulo, SP.

COMPRO

▶ As edições 14 e 21 da revista Ação Games. José Flávio de Almeida, Rua Vasco Cinquini, 70 - 1A32, Santana, CEP 02022-130, São Paulo, SP.

▶ As edições 17 e 21 da Revista Ação Games. Mateus Israel Ferreira, tel.: (0175) 71-1366, Santa Adélia, SP.

▶ As edições Especiais 5-E, 7-E, 9-E, 11-E e 12-E da revista Ação Games. Marco Aurélio Corrêa Ciccone, tel.: (0152) 21-1889, Sorocaba, SP.

▶ Mega Drive completo em perfeito estado de conservação. Dorival José Dias, tel.: (011) 491-6104, São Paulo, SP.

▶ As edições 01 e 06 da Revista Ação Games. Ronaldo Mateus P. Alves, tel.: (0247) 29-9384, Campos, RJ.

▶ O cartucho Baseball, do Super NES. David Ricardo S. Ribeiro, tel.: (011) 523-7726, São Paulo, SP.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve sua classificação em uma carta para: **Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.**

OS MELHORES LIGAM AQUI!

900-0353

DISQUE GAME TV

A CADA DIA DICAS
DIFERENTES E OS
MAIORES
LANÇAMENTOS EM
VÍDEO GAMES.

PEÇA PERMISSÃO PARA OS SEUS PAIS

CUSTO POR MINUTO: CR\$ 180,00

Sua revista de cinema e vídeo.



NAS BANCAS





EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Aliton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. Revisão - Suzete Stimpel. Ilustração - Sérgio Carreiras. Fotografia - Ivan Camêro.
Designer Gráfico - Tadeu Cerqueira Pereira. Consultores - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Iolô e Wagner P. Hernandez. Texto - Ivan David Silva. Tradutor - Luis Fábio Marchesoni R. Mierlo

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alair Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nédia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 45, outubro de 1993. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupo 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1496, CP 4816. Circulação desta revista: 2ª quinzena de outubro/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP S/A - Distribuidora Nacional de Publicações, Caixa Postal 2505, Osasco - SP, Cep 06053-990, tel: (011) 810-5001 ramal 213 ou 244, fax: (011) 810-4800. Serviço ao assinante: tel: (011) 823-9222

Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

**NÃO PERCA
NA PRÓXIMA
EDIÇÃO**

SÃO SÓ 15
DIAS DE
ESPERA!

MEGA HAUNTING



Você é um fantasma que se diverte assustando uma família estranha. Sangue à vontade e bom humor num ótimo game de terror

SNES JURASSIC PARK



Mais dinossauros. Uma versão bem diferente das outras. Adventure com toques de ação tipo Wolfenstein 3D

PC GOBLIINS

Os duendes estão soltos. E devem encontrar uma cura para o rei. Ferva os miolos com este game bonito, divertido e muito inteligente

SHOTS

- Fique por dentro das últimas novidades sobre o superconsole de 64 bits da Nintendo.
- E as novidades da Sega com Sonic: três games até o Natal e um desenho animado no ano que vem.

CARDS ANIMADOS-SF2
Honda e Sagat

SEM AÇÃO GAMES NÃO HÁ JOGO



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

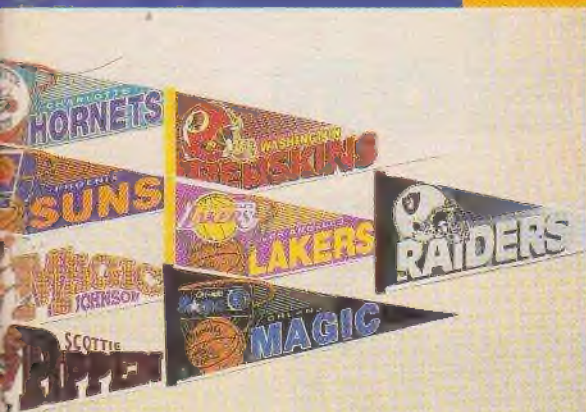
AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1496 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Verâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



Trax[®]

PRODUTOS IMPORTADOS

VENDAS ATACADO E VAREJO
R: DOMINGOS DE MORAIS, 1321
VILA MARIANA-SP - BRASIL
CEP 04009-003
TELS: (011) 573.4791 \ 575.1190 FAX: 884.8920

TRAX NA CABEÇA!!!



HandyVision. O videogame que é uma viagem.



A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho-padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision**. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.

HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

DYNACOM
A Dynacom é fera.